

모바일 기반 해양레저스포츠 정보 공유 및 쇼핑 플랫폼 개발

이석인*, 정연수⁰

*목포대학교 전자상거래학과

⁰지혜와비전

e-mail:silee@mokpo.ac.kr*, ceo@vision337.com⁰

A Development of Mobile based Information Sharing and Shopping Platform in Marine Leisure Sports

Seok-In Lee*, Yon-Su Jeong⁰

*Dept. of Electronic Commerce, Mokpo National University

⁰Wisdon & Vision

● 요약 ●

2020년 우리나라의 바다낚시 인구는 481만 여명으로 10년 전에 비해 46% 증가가 예상된다. 스마트 디바이스의 보급이 확대됨에 따라 모바일 기반의 바다낚시 앱(App)의 필요성도 커지고 있다. 기존의 바다낚시 앱들은 정보 제공 커뮤니티 기능이 대부분이고 예약서비스를 제공하거나 낚시 용품 쇼핑 기능을 제공하는 앱들은 전무한 실정이다. 이에 본 연구에서는 기존의 경쟁 앱 분석, 낚시 경험자 대상 설문조사, 선주 대상 인터뷰 등을 통해 사용자 요구 맞춤형 앱을 개발하고자 노력하였다. 이를 통해 이를 통해 바다낚시 정보 공유 확대 및 거래의 투명성 향상에 기여할 것으로 사료된다.

키워드: 해양레저스포츠(Marine leisure sports), 정보공유(Information sharing), 모바일쇼핑(Mobile shopping)

I. Introduction

스마트 디바이스 사용자의 급증에 따라 디지털 문화 콘텐츠 체험과 공유, 모바일 쇼핑을 통한 새로운 비즈니스 기회 및 부가치 창출 기회도 늘어나고 있다. 한국해양수산개발원에 따르면, 바다낚시 인구는 2010년 330만 7천명에서 2020년에는 481만 7천명, 2030년에는 580만 7천명에 이를 것으로 예상된다. 바다낚시 인구의 증가와 모바일 이용자의 증가 추세에 맞는 바다낚시 정보공유 및 쇼핑을 동시에 할 수 있는 앱(App)이 부족한 실정이다. 이에 본 연구에서는 바다낚시 정보공유, 예약 및 쇼핑을 한 곳에서 할 수 있는 스마트 디바이스 앱을 개발하여 서비스함으로써 해양관광과 레저스포츠산업 활성화에 기여코자 한다.

연간 200만 명이 낚시어선을 이용하고 있다.

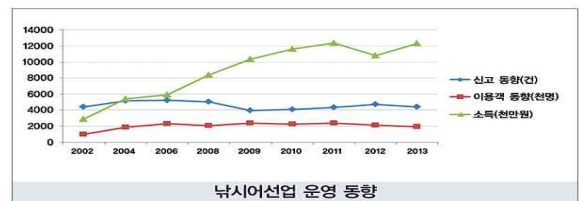


Fig. 1. Current State of Fishing Boats

II. Preliminaries

1. Analysis Related works

1.1 국내 시장 현황 분석

해양수산부(2014)에 따르면 2013년 어업인들이 낚시어선으로 올린 수입은 1,232억원으로 전년 1,079억원에 비해 20%가 늘어났다. 낚시어선 이용객수는 2013년 195만 7천명을 기록했고, 최근 10년간

1.2 어종별 시즌과 피크타임 분석

선행연구와 선주 인터뷰를 통해 감성돔 등 시즌별 국내 12어종을 조사하였고, 특히 전남 서남권 해안의 6어종의 시즌과 피크타임을 분석하였다.

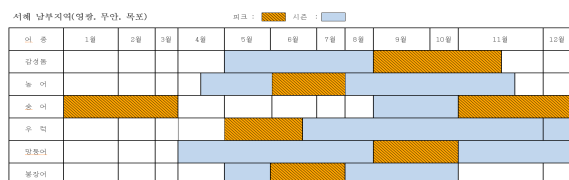


Fig. 2. Season and Peak time of Fish Type

1.3 낚시어선 현황 분석

2014년 현재 전국에는 총 4,381척의 낚시어선이 신고 되어 있다.

시도별	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11	'12	'13	'14
계	5,191	5,115	5,198	5,124	5,027	3,992	4,060	4,359	4,706	4,390	4,381
부산	196	185	183	196	156	200	233	236	212	196	190
인천	315	339	283	297	258	220	234	204	304	286	421
울산	56	79	89	94	69	71	71	70	71	61	58
경기	185	197	187	188	183	164	129	135	121	116	102
강원	797	693	640	563	624	377	325	306	516	461	379
충남	1,289	1,312	1,176	1,166	1,142	632	986	1,306	1,049	1,052	1,039
전북	185	204	214	208	191	189	220	219	223	194	158
전남	755	766	1,043	904	971	828	545	599	814	758	777
경북	96	84	101	108	135	140	145	157	126	110	105
경남	1,067	993	1,040	1,121	1,178	912	979	907	1,060	968	964
제주	240	263	240	241	216	199	193	220	190	186	180

Fig. 3. Number of Reported Fishing Boats

1.4 경쟁 앱(App) 분석

현재 국내에는 바다낚시 정보제공앱이 23개가 있으며, 그 중 16개 정도가 이용되고 있다. 또한 바다낚시 쇼핑앱은 7개가 있으며, 그 중 3개가 활성화되어 있다(경쟁 앱 리스트 생략).

2. User Demand Survey and Interview

2.1 설문조사

바다낚시 경험자 또는 잠재 이용자들 209명을 대상으로 바다낚시 앱에서 가장 많이 이용하는 콘텐츠, 개선사항, 추가 필요기능 등을 설문조사하였다.

2.2 인터뷰

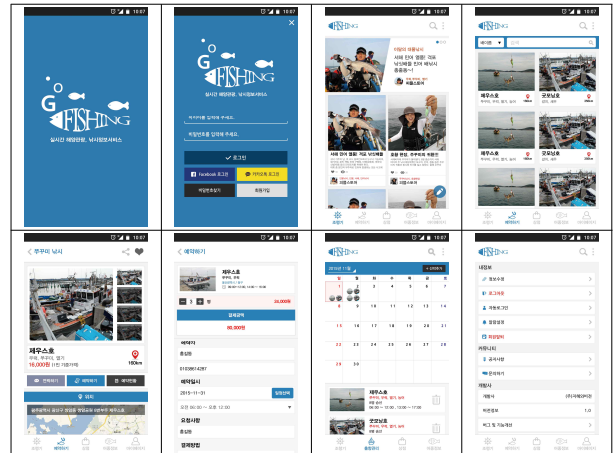
선주 10명을 대상으로 낚시 배 예약방법, 낚시 앱에서 가장 많이 이용하는 콘텐츠, 원하는 콘텐츠, 낚시 앱 이용의도 등을 인터뷰하였다.

III. Development

3. App Design and Programming

3.1 앱 디자인

이용자와 선주 모두 이용 가능하도록 낚시배 예약, 조항기, 출항관리 등을 디자인하였다.



3.2 앱 프로그래밍

안드로이드 스튜디오를 이용하여 낚시 배 예약 프로그램과 쇼핑몰 프로그램을 개발하였다.

3.3 앱 테스트

목포에서 낚시어선 운영 선주 10명을 대상으로 앱을 사용하게 하고 피드백을 받아 수정·보완하고 있다.

IV. Conclusions

본 연구에서는 바다낚시 정보공유, 예약 및 쇼핑을 동시에 할 수 있는 모바일 플랫폼을 개발하였다. 이를 통해 바다낚시 정보 공유 확대 및 거래(예약, 쇼핑)의 투명성 향상에 기여할 것으로 사료된다. 또한, 바다낚시 활성화를 통해 해양레저스포츠 인구의 저변 확대에 공헌할 수 있을 것으로 기대한다.

References

[1] Gwang-suk Oh, "Fishing Boats Operating Status," Ministry of Oceans and Fisheries, 2014.
 [2] Jong-Hwan Hyon, "The Influence to Participants' Satisfaction by Motivation and Environmental Attractiveness in Sea Fishing," Pukyong National University, 2014.